



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis penelitian yang penulis telah lakukan bahwa dapat ditarik kesimpulan yaitu pentingnya faktor SDM dan proses teknis produksi terhadap performa produk sebuah animasi. Dalam kasus ini produk animasi *Tendangan Halilintar* yang tidak se-sukses produk animasi *Adit Sopo Jarwo* dikarenakan perbedaan *treatment* pada proses teknis serta pembagian SDM yang kurang dan kurang efektif yang ada pada produk animasi *Tendangan Halilintar*, dalam studi kasus tersebut metode komparatif menjadi sangat membantu dalam menemukan masalah perbandingan antara kedua produk animasi yang dapat mempengaruhi produk animasi tersebut dan dalam temuannya ternyata ada beberapa permasalahan dalam faktor produksi lainnya. Walau demikian, tidak hanya faktor SDM dan proses teknis produksi yang paling penting dan vital yang dapat mempengaruhi performa sebuah produk animasi, sehingga masih banyak faktor diluar hal tersebut. Dikarenakan kepada keterbatasan data dan bahan untuk membahas faktor lainnya sehingga faktor yang dapat penulis bahas adalah faktor temuan awal dari permasalahan studi kasus MD Animation ini.

5.2. Saran

Saran penulis terhadap mahasiswa jurusan animasi yang akan melakukan penelitian serupa adalah carilah permasalahan yang menarik dan kalian kuasai ilmunya terhadap yang akan dijadikan topik penelitian, karena penelitian yang akan

dilaksanakan memerlukan ilmu yang telah dikuasai dengan baik agar menghasilkan analisa yang baik. Dalam menghasilkan analisa yang baik membutuhkan waktu yang tidak sebentar, Jangan memilih topik yang kalian tidak kuasai sesuai dengan peminatan karena dari pengumpulan data saja sudah memakan waktu, apalagi dalam pengolahan datanya nanti. Perbanyak mencari sumber literatur, sumber literatur bisa berasal dari buku cetak, *ebook*, jurnal dan berita online maupun dari penelitian serupa. Hasil dari penelitian ini dapat dikatakan masih belum sempurna karena adanya keterbatasan data seperti buku yang membahas teknis produksi animasi dalam Bahasa Indonesia ataupun dari data dari narasumber, perlu ditekankan bahwa masih banyak faktor - faktor lain yang memengaruhi performa sebuah produk animasi, seperti faktor biaya keuangan maupun alat-alat (*hardware*) pendukung produksi yang juga dapat menjadi pengaruh, Tetapi dikarenakan data dari faktor yang lain sangat terbatas dan juga rahasia perusahaan itu sendiri, maka penelitian ini hanya membahas mengenai faktor SDM dan proses teknik produksinya, diharapkan agar penelitian serupa dapat bisa menggali informasi yang lebih mendetil terhadap topik penelitian.

